FEHLERBEHEBUNG

HABEN SIE PROBLEME MIT IHRER SOFTWARE?

Im Folgenden finden Sie eine Reihe von Tipps, die Ihnen dabei helfen können, die meisten Probleme im Zusammenhang mit aktuellen DirectX-Spielen zu lösen.

Überprüfen der Systemkonfiguration

Bitte nehmen Sie sich die Zeit und überprüfen Sie, **ob Ihr System den Anforderungen entspricht**, die auf der Packung aufgelistet sind.
Mithilfe des DirectX-Diagnoseprogramms können Sie sich einen Überblick über Ihr System verschaffen, wenn Sie sich nicht sicher sind, ob Ihr PC den Anforderungen entspricht. Gehen Sie bitte folgendermaßen vor, um das DirectX-Diagnoseprogramm aufzurufen: Klicken Sie auf die Schaltfläche „**Start**" und wählen Sie die Option „**Ausführen**". Geben Sie in das Textfeld „**dxdiag**" ein. Nun wird die Benutzeroberfläche des DirectX-Diagnoseprogramms angezeigt. Hier haben Sie Zugriff auf alle relevanten Systemdetails, inklusive Informationen über Grafik- und Soundkarte. Sie können unter anderem überprüfen, ob Grafik und Sound richtig funktionieren, indem Sie auf die entsprechenden Schaltflächen klicken, um **DirectDraw**, **Direct3D** und **DirectSound** zu testen.

Hinweis: Falls Sie nicht über fortgeschrittene Computerkenntnisse verfügen, würden wir Ihnen davon abraten, irgendeine der Optionen im DirectX-Diagnoseprogramm zu ändern.

Vor dem Starten des Spiels

Es kann vorkommen, dass andere Programme die Systemressourcen in Beschlag nehmen, die das Spiel benötigt, um einwandfrei zu laufen. Nicht bei allen dieser Programme ist es offensichtlich, dass sie aktiv sind, und viele werden automatisch beim Hochfahren des Systems gestartet. Solche Programme, die ständig auf ihrem System aktiv sind, nennt man auch „**Hintergrundanwendungen**". In manchen Fällen können sie die Ursache dafür sein, dass Ihr Programm hängt oder abstürzt. Deshalb empfehlen wir Ihnen, solche Hintergrundanwendungen zu beenden, bevor Sie das Spiel starten.

- Wenn auf Ihrem System **Antivirus-** oder **Crash Guard-**Programme laufen, sollten Sie diese schließen oder deaktivieren, ehe Sie das Spiel starten. Suchen Sie dazu das Symbol des Programms in der Windows-Taskleiste. Rechtsklicken Sie das Symbol und wählen Sie die entsprechende Option („Deaktivieren" „Schließen", oder ähnliches).

- Sobald Sie die Antivirus- und Crash Guard-Programme deaktiviert haben, sollten Sie auch allgemeine Hintergrundanwendungen beenden, da diese manchmal zu Problemen führen, wenn Sie ein PC-Spiel installieren oder ausführen. Mehr dazu können Sie im Abschnitt „Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann" nachlesen.

Das System aufräumen

Bevor Sie Software installieren, muss sichergestellt sein, dass Ihre Festplatte optimal funktioniert. Sie sollten es sich daher zur Gewohnheit machen, in regelmäßigen Abständen Ihren PC „**aufzuräumen**".
Die Werkzeuge, die Sie dazu benötigen, werden mit Windows mitgeliefert: Verwenden Sie ScanDisk, Defragmentierung und Datenträgerbereinigung, damit alles einwandfrei läuft. Dann sind die Chancen groß, dass aktuelle Spiele auf Ihrem PC weitgehend problemlos laufen. Ein „sauberes" System hat auch den Vorteil, dass es viel effizienter arbeitet, und somit auch andere Anwendungen, die Sie sonst noch benutzen, schneller und stabiler laufen.
Konsultieren Sie die Windows-Hilfedateien, um sich über die Werkzeuge **ScanDisk** bzw. **Fehlerprüfung**, **Defragmentierung** und **Datenträgerbereinigung** zu informieren.

Die Benutzung der Windows-Hilfe
1. Klicken Sie auf die Schaltfläche „Start" und wählen Sie die Option „Hilfe" (bzw. „Hilfe und Support"), um die Windows-Hilfe aufzurufen.
2. Klicken Sie jetzt in das Suchen-Feld und geben Sie das entsprechende Schlüsselwort ein, z. B. „ScanDisk" (Win 98/ME), „Fehlerprüfung" (Win 2000/XP), „Defragmentierung" und „Datenträgerbereinigung". Sie erhalten dann eine Anleitung, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Werkzeuge benutzen können.

Das Spiel stürzt ab oder hängt?

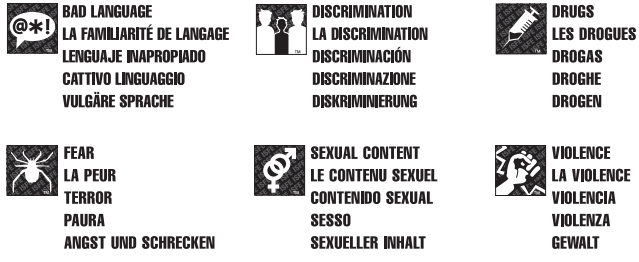
Bei Spielen, welche die aktuellste Version von DirectX verwenden, sollten Sie sich vergewissern, dass Sie über die neuesten **Treiber** für Ihre Grafikkarte verfügen. So kann man oft verhindern, dass ein Spiel abstürzt oder hängt.

The PEGI age rating system:
Le système de classification PEGI
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorías de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a seconda del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

• **Zunächst sollten Sie versuchen**, die aktuellsten Treiber von der Webseite des Herstellers der Grafikkarte herunterzuladen. Im Folgenden finden Sie eine Liste der bekanntesten **Grafikkartenhersteller**:

Asus:	http://www.asus.com
ATI:	http://www.ati.com
Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
Guillemot:	http://www.guillemot.com
Hercules:	http://www.hercules.com

Creative Labs:	http://www.europe.creative.com
C-Media:	http://www.cmedia.com.tw
Diamond:	http://www.diamondmm.com
ESS:	http://www.esstech.com
Videologic:	http://www.videologic.com
Yamaha:	http://www.yamaha.com

• **Falls Ihr Problem dadurch nicht gelöst wird**, dann versuchen Sie bitte, die aktuellsten Treiber des Herstellers Ihres **Grafikkarten-Chipsatzes** herunterzuladen:

NVidia:	http://www.nvidia.com
ATI:	http://www.ati.com
Power VR:	http://www.powervr.com
Matrox:	http://www.matrox.com
S3:	http://www.s3graphics.com
Intel:	http://www.intel.com
SIS:	http://www.sis.com

• Haben Sie Probleme mit abgehacktem oder stotterndem Sound, oder kommt es bei der Soundausgabe zu Unterbrechungen? Dann sollten Sie versuchen, die aktuellsten **Treiber für Ihre Soundkarte** herunterzuladen:

Wie man alle unnötigen Hintergrundanwendungen beenden kann

Wichtiger Hinweis: Nach dem Beenden des Spiels sollten Sie die Hintergrundanwendungen wieder reaktivieren, indem Sie Ihren PC neu starten. Dadurch werden alle Hintergrundanwendungen, die Sie beendet haben, **automatisch reaktiviert**.

Windows 98/ME

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Fenster „Anwendung schließen" angezeigt, in dem alle Hintergrundanwendungen aufgelistet werden, die gerade auf Ihrem System laufen.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, klicken Sie auf den Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Hinweis: Beenden Sie auf keinen Fall die Hintergrundanwendungen Explorer und Systray, da diese für die Ausführung von Windows benötigt werden. Alle anderen Hintergrundanwendungen können Sie gefahrlos beenden.

3. Das Fenster wird jetzt geschlossen und der Task ist beendet. Wiederholen Sie obige Schritte, um alle anderen Hintergrundanwendungen (bis auf „Explorer" und „Systray") zu beenden.

Windows 2000/XP Professional

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt.

2. Klicken Sie auf „Task-Manager", um den Windows-Task-Manager zu öffnen. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen", klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Hinweis: Abhängig von Ihren Systemeinstellungen kann es vorkommen, dass bei einem Druck auf STRG, ALT und ENTF nicht das Windows-Sicherheitsfenster angezeigt wird, sondern sofort der Windows-Task-Manager erscheint.

Windows XP Home

1. Halten Sie die Tasten STRG und ALT auf Ihrer Tastatur gedrückt und drücken Sie dann ENTF. Nun wird der Windows-Task-Manager angezeigt.

2. Um eine Hintergrundanwendung zu beenden, wechseln Sie zur Registerkarte „Anwendungen", klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag in der Taskliste und dann auf die Schaltfläche „Task beenden".

Bevor Sie die Hotline anrufen

Wenn Sie anrufen möchten, sollten Sie sich an Ihren PC setzen und die folgenden Informationen bereithalten (siehe Abschnitt „Überprüfen der Systemkonfiguration"). Bereiten Sie bitte auch Notizmaterial vor.

- PC-Marke und -Modell
- Prozessortyp
- Betriebssystem inklusive Versionsnummer (z. B. Windows® 98;Windows® Me)
- RAM (Arbeitsspeicher)
- Informationen über Grafik- und Soundkarte und Treiber

INHALT

DIE LIESMICH-DATEI 4
INSTALLATION 4
STEUERUNG 5
SPIEL SPEICHERN 10
DIE MENÜS 10
DER TRANSITRAUM 13
WENN MAN ZUSAMMENARBEITET, IST NICHTS UNMÖGLICH! 14
KÄMPFE 15
SPIEL-BILDSCHIRM 17
SPEZIALAKTIONEN UND MECHANISMEN 18
SEKUNDÄRE QUESTS 20
CHARAKTERE 21
TECHNISCHER SUPPORT 28

www.atari.com

DIE LIESMICH-DATEI:

Die DVD-ROM ARTHUR UND DIE MINIMOYS enthält eine Liesmich-Datei mit Anleitungen zur Benutzung der Software und mit aktuellen Informationen zum Spiel. Es wird dringend empfohlen, diese Informationen sorgfältig durchzulesen, um von den neuesten Verbesserungen zu profitieren, die nach Drucklegung dieses Handbuchs vorgenommen wurden. Du kannst diese Datei lesen, indem du erst in der Windows®-Taskleiste Start und anschließend auf Alle Programme/Atari/Dokumentation/ARTHUR UND DIE MINIMOYS/Liesmich.txt klickst.

INSTALLATION

- Starte Windows® 98/ME/2000 SP2/XP. Schließ alle übrigen noch laufenden Programme.
- Leg die ARTHUR UND DIE MINIMOYS-Installations-DVD-ROM in dein DVD-ROM-Laufwerk.
- Falls die AutoPlay-Funktion aktiviert ist, erscheint der Installationsbildschirm. Folg den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren. Falls die AutoPlay-Funktion nicht aktiviert ist, klickst du in der Windows®-Taskleiste erst auf Start und dann auf Ausführen ... Tipp D:\Setup ein und klick auf OK.

Hinweis: Falls deinem DVD-ROM-Laufwerk ein anderer Buchstabe als „D“ zugewiesen ist, setz bitte den entsprechenden Buchstaben ein.

- Folg den Anweisungen auf dem Bildschirm, um das Spiel zu installieren.

Hinweis:

- Damit du spielen kannst, muss sich die ARTHUR UND DIE MINIMOYS-Spiel-DVD im DVD-ROM-Laufwerk befinden.

So installierst du DirectX®

ARTHUR UND DIE MINIMOYS benötigt DirectX® 9.0c oder eine aktuellere Version, damit das Spiel funktioniert. Falls DirectX® 9.0c oder eine aktuellere Version nicht auf deinem Computer installiert ist, klick auf JA, um dich mit den Bedingungen der DirectX® 9.0c-Lizenzvereinbarung einverstanden zu erklären. Die Installation von DirectX® 9.0c wird daraufhin automatisch gestartet.

STEUERUNG

Das ist die Standardkonfiguration. Um die Konfiguration zu ändern, öffnest du das Optionen-Menü und wählst dort Steuerung an. Falls du mit einem Joystick spielst, kannst du die Standardkonfiguration nur ändern, wenn dein Joystick über ein Kalibrierungs-Feature zur automatischen Zentrierung verfügt.

STEUERUNG IN MENÜS:	AKTIONEN
Pfeiltasten:	Menüsteuerung
Eingabe:	Bestätigen/Wählen
Eingabe:	Abbrechen/Zurück

STEUERUNG IM SPIEL:	AKTIONEN
Pfeiltasten:	Charaktere bewegen
ENDE:	Kamera aufwärts
POS1:	Kamera abwärts
ENTF:	Kamera nach links
BILD abwärts:	Kamera nach rechts
ENTER (Ziffernblock):	Zwischen Charakteren wechseln
, (Ziffernblock):	Springen/Doppelsprung (in der Luft ein zweites Mal drücken)

0 (Ziffernblock): Feinde schlagen/situationsabhängige Aktion (Block ergreifen, Stange schneller aktivieren)

2 (Ziffernblock): Schlag abwehren

1 (Ziffernblock): Spezialaktion (Vorhängeschlösser öffnen, reparieren)

0 (Ziffernblock) gedrückt halten: Spezialangriff (Selenia und Bétamèche)

, (Ziffernblock) (2-mal) + 0 (Ziffernblock): Sturzflug-Angriff

0 (Ziffernblock) (2-mal) + 1 (Ziffernblock): Kombo + Spezial-Abschluss (Selenia)

5 (Ziffernblock): Interface anzeigen

4 (Ziffernblock): Bétamèches Kompass anzeigen

3 (Ziffernblock): Energie wiederherstellen

Eingabe: Pause/Pause-Menü

8 (Ziffernblock): Ziele anzeigen

STEUERUNG BEIM KLETTERN: AKTIONEN

Pfeiltasten in Richtung eines Vorsprungs + , (Ziffernblock): Vorsprung ergreifen

, (Ziffernblock): Wenn Arthur an einem Vorsprung hängt, kann er von dort aus einen höher gelegenen Vorsprung erreichen. Drück , (Ziffernblock), um ihn zu ergreifen, und drück anschließend erneut , (Ziffernblock), um zu klettern.

Pfeiltaste links/rechts: An einem Vorsprung entlang bewegen

Pfeiltaste links/rechts + , (Ziffernblock): Von einem Vorsprung zum nächsten springen

Pfeiltasten + , (Zffernblock): Mit einem Salto rückwärts zum gegenüberliegenden Vorsprung springen

0 (Ziffernblock): Loslassen (wenn Arthur loslässt und sich unter ihm etwas befindet, an dem er sich festhalten kann, ergreift er das automatisch)

STEUERUNG AN RANKEN: AKTIONEN

Pfeiltasten: Schwingen

0 (Ziffernblock) + Pfeiltasten: An der Ranke schwingen

, (Ziffernblock): Ranke ergreifen

Hinweis: Sobald Arthur an einem Vorsprung oder an einer Ranke hängt, erscheint um das Arthur-Symbol eine erleuchtete Anzeige. Wenn diese Anzeige vollständig verschwindet ... stürzt Arthur ab. Aber keine Sorge, Arthur wird mit der Zeit stärker und kann sich schließlich auch längere Zeit festhalten.

STEUERUNG IM KAMPF: AKTIONEN

1 (Ziffernblock) + Pfeiltasten: Einem Feind den Schild wegnehmen (Arthur)

1 (Ziffernblock) (drücken, wenn du einem Feind gegenüberstehst, der einen Angriff vorbereitet): Gegenangriff (Arthur und Selenia)

0 (Ziffernblock) + Pfeiltasten: Käfig herunterholen

1 (Ziffernblock) (nach einem akrobatischen Angriff): Einem Feind auf die Schultern springen (Arthur). Mehrmals drücken, um dem Feind gegen den Kopf zu schlagen.

Kampf: Im Verlauf des Abenteuers verbessern sich Arthurs, Selenias und Bétamèches Angriffsfähigkeiten immer mehr, und sie werden immer geschicktere Kämpfer.

STEUERUNG – MOGOTH: AKTIONEN

, (Ziffernblock): Auf Mogoth klettern/absteigen

Pfeiltasten: Route wählen

1 (Ziffernblock): Gleichgewicht nach links ausbalancieren

2 (Ziffernblock): Gleichgewicht nach rechts ausbalancieren

STEUERUNG – SPORTWAGEN: AKTIONEN

Pfeiltaste links/rechts: Fahrzeug steuern

, (Ziffernblock): Beschleunigen

0 (Ziffernblock): Auf Sprungbrettern Schwung holen

STEUERUNG – MOSKITO: AKTIONEN

Pfeiltasten: Moskito bewegen und mit ihm zielen

0 (Ziffernblock): Schießen

0 (Ziffernblock) gedrückt halten + Pfeiltasten: Feindliche Ziele erfassen (maximal 3), anschließend loslassen, um automatisch auf die Ziele zu schießen.

2 (Ziffernblock) (wiederholt drücken): Wieder auf den Rücken des Moskitos klettern, während Arthur die Zügel festhält.

STEUERUNG – POLLEN: AKTIONEN

0 (Ziffernblock): Auf Pollenkugeln schlagen und sie auf das erfasste Ziel schießen

1 (Ziffernblock): Pollenkugeln hoch in die Luft schlagen

STEUERUNG – MARIENKÄFER/SPINNE: AKTIONEN

, (Ziffernblock): Marienkäfer/Spinne

Pfeiltaste links/rechts: Marienkäfer/Spinne lenken

STEUERUNG – CHTOCK-WÄCHTER: AKTIONEN

0 (Ziffernblock): Sequenz starten

Pfeiltaste links/rechts: Bétamèches Messer drehen

ENTER (Ziffernblock): Messerdrehung

6 (Ziffernblock) (während einer Sequenz) oder, (Ziffernblock) (sobald der Wächter aktiviert ist): Chtock-Wächter verlassen

STEUERUNG – TING TONG: AKTIONEN

Pfeiltasten: Widerstand leisten

0 (Ziffernblock) +Pfeiltasten: Andere Person um Fluchthilfe bitten

STEUERUNG – TOTEM, KROMINOS, PASHMI: AKTIONEN

0 (Ziffernblock) + Pfeiltasten: Bewegen

0 (Ziffernblock) (wiederholt drücken): Andere Person bitten, Objekte aufeinanderzustapeln.

Hinweis: Du kannst die Fortschritte deiner drei Helden im Extras-Menü verfolgen und dir ansehen, welche Aktionen oder Spezialgegenstände du im Spiel schon freigeschaltet hast.

SPIEL SPEICHERN

Während des Abenteuers stößt du immer wieder auf Speicherpunkte, die wie große Blumen aussehen. Du kannst dein Spiel an diesen Stellen speichern, indem du auf die Blumen springst. Wenn du das Spiel später neu startest und einen Spielstand lädst, beginnst du direkt neben der Blume, an der du das Spiel zuletzt gespeichert hast.

DIE MENÜS

Hauptmenü

Geschichte – Bevor dein Abenteuer beginnt, musst du zuerst ein Profil erstellen. Du wirst dieses Profil später benutzen, um dein Spiel zu speichern.

Kapitel – Über dieses Menü kannst du auf alle Levels deines Abenteuers zugreifen. Auf diese Weise kannst du sie später erneut besuchen. Du kannst sie dann jedoch nicht speichern.

Optionen – Hier kannst du die einzelnen Spieloptionen festlegen.

Mitwirkende – Hier kannst du dir die Namen all der Leute ansehen, die an der Herstellung dieses Spiels beteiligt waren.

Pause-Menü

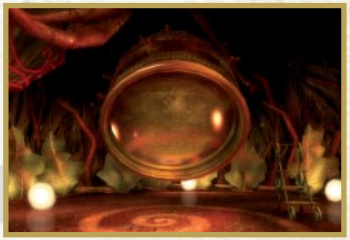
Weiter – Damit gelangst du zu deinem Abenteuer zurück.

Extras – Hier kannst du dir die Minimoy-Runen, die du gesammelt hast, deine Bonus-Karten sowie Einzelheiten darüber ansehen, wie sich die drei Helden verbessert haben.

Optionen – Siehe den Abschnitt zu Optionen des Hauptmenüs.

Beenden – Damit verlässt du das Spiel.

DER TRANSITRAUM



Arthur ist ein kleiner Junge, der die Ferien bei seiner Großmutter verbringt. Sein Großvater ist vor ein paar Jahren spurlos verschwunden, als er im Garten verzweifelt nach einem versteckten, sagenhaften Schatz suchte. Da das Haus seiner Großeltern bald verkauft und abgerissen werden soll, schaut Arthur in einer Ecke des Dachbodens die alten Sachen seines Großvaters durch.

Als es schon keine Hoffnung mehr zu geben scheint, findet Arthur eine Möglichkeit, mit Hilfe eines Fernrohrs in die Welt der Minimoys zu gelangen. Er findet sich plötzlich in einem seltsamen Land wieder, in dem er nur noch ... zwei Millimeter groß ist!

Dieser Ort wird „Transitraum“ genannt. Hier lernst du auch Bétamèche kennen. Hör gut zu, was er dir zu sagen hat. Er hilft dir nämlich, die Spielsteuerung und viele andere Dinge kennenzulernen.

Viel Glück!

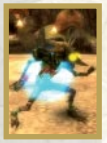
WENN MAN ZUSAMMENARBEITET, IST NICHTS UNMÖGLICH!

Arthur muss dieses phantastische Abenteuer nicht ganz allein bestehen. Prinzessin Selenia und ihr Bruder Bétamèche begleiten ihn. Du steuerst daher gleich ein ganzes Trio von Helden, die jeweils unterschiedliche Eigenschaften besitzen. Um von einem Charakter zum nächsten zu wechseln, drückst du einfach die ENTER-Taste (Ziffernblock), bis der gewünschte Charakter ausgewählt ist. Der gewählte Charakter wird daraufhin zum „Anführer", dem die beiden anderen Charaktere meistens in kurzem Abstand folgen. Allerdings können die winzigen Helden aus verschiedenen Gründen manchmal auch getrennt werden.

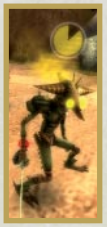
UND NICHT VERGESSEN: WENN ARTHUR HILFLOS ZU SEIN SCHEINT, KÖNNEN SELENIA ODER BÉTAMÈCHE EINE SITUATION MANCHMAL RETTEN ...

KÄMPFE

Wer im Besitz des Schlüssels ist, hat immer Vorrang!



Die Seïden haben nur ein Ziel: Sie wollen Minimoys fangen und sie in Nekropolis in einen Käfig sperren, um sie zu Sklaven zu machen. Du musst dich gegen die Seïden verteidigen und einen Weg finden, die Gefahrenzone zu verlassen, sobald du angegriffen wirst, indem du dir entweder die Schlüssel besorgst, mit denen du die Türen öffnen kannst, oder indem du einen der Durchgänge aktivierst.



Greif die Feinde an, bis die Anzeige über ihren Köpfen leer ist. Sie fallen daraufhin benommen zu Boden. Greif sie dann mit einem Sturzflug-Angriff an, um sie ein für alle Mal zu erledigen.

Bei einem Monster-Seïden, dem stärksten und zähesten Gegner, musst du den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen, um ihn zu besiegen, sobald seine Anzeige leer ist.

Türen öffnen:

Wenn du einen Seïden besiegst, der einen Schlüssel besitzt, bekommst du diesen Schlüssel automatisch. Um einen Schlüssel zu benutzen, musst du auf das Vorhängeschloss zugehen und 1 (Ziffernblock) drücken.

HINWEIS: Sei vorsichtig, denn wann immer ein Held ein Vorhängeschloss öffnet, ist er in diesem Moment sehr verwundbar!

Gefangene Helden:

Wenn einer der Helden gefangen wird, verändert sich das Symbol des betreffenden Charakters ein bisschen, um dies anzuzeigen. Finde den Seïden und greif ihn an, bis er seine Beute wieder freigibt.

HINWEIS: Manche Seïden reichen ihren Gefangenen auch an andere Seïden weiter oder werfen den Gefangenen über eine größere Entfernung hinweg in den Käfig!

Manchmal muss auch einer der Helden auf den Käfig klettern, um einen anderen zu befreien. Lauf dazu auf den Käfig zu und spring auf ihn drauf. Sobald du auf dem Käfig stehst, hältst du 0 (Ziffernblock) gedrückt und drückst die Pfeiltasten links/rechts, bis der Käfig vom Haken springt.

Falls sich daraufhin ein weiterer Seïde den Käfig schnappt und außer Reichweite bringt, ist das Spiel zu Ende!

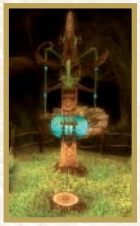
SPIEL-BILDSCHIRM

Das Interface wird nur angezeigt, wenn es notwendig ist.

- Charakter-Symbole (zeigen auch die Lebenspunkte an)
- Lebensanzeigen der Seïden und Moskitos (Ziele)
- Anzahl der Libelleneier
- Anzahl der Mül-müls
- Trapezrankenanzeige
- Kletteranzeige
- Pollenzähler
- Schlüsselzähler
- Mechanismuszähler

SPEZIALAKTIONEN UND MECHANISMEN

Mechanismen:

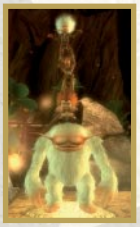


Wenn du dich in der Nähe bestimmter Objekte, Charaktere oder Orte befindest, erscheinen Anweisungen zu speziellen Aktionen, die ausgeführt werden können. Platzier deinen Anführer auf der richtigen Seite und drück anschließend die angezeigte Taste, um die Aktion auszulösen.

Die Spezialaktionen werden manchmal von mehreren Helden gleichzeitig ausgeführt (zum Beispiel, wenn etwas Schweres gezogen oder geschoben oder wenn Objekte aufeinandergestapelt werden müssen).

Manchmal musst du auch einen bestimmten Helden auswählen, damit ein besonderer Mechanismus in Gang gesetzt werden kann. In diesem Fall leuchtet das Symbol des entsprechenden Helden auf, um dies anzuzeigen.

Transportmittel:



Ab und zu musst du unterschiedliche Transportmittel benutzen, um weiterzukommen, zum Beispiel einen Mogoth, einen Marienkäfer oder eine Spinne.

Die Pollenkugeln:

Manche Insekten mögen Pollen unheimlich gern und sind erst dann nützlich, wenn du sie mit Pollen fütterst. Stampf mit dem Fuß auf eine Pflanze, um eine Pollenkugel zu lösen. Geh anschließend zu dem Insekt, das du mit der Pollenkugel füttern möchtest, die an deinem Fuß klebt. Sobald du dich dem Insekt näherst, erscheint ein Fadenkreuz, mit dem du zielen kannst. Schlag dann mit 0 (Ziffernblock) auf die Pollenkugel, um sie direkt in das Maul des Insekts zu befördern. Wenn du die Kugel in eine andere Richtung schießen möchtest, drückst du 1 (Ziffernblock). Sei aber vorsichtig, denn genau wie beim Klettern hast du nur wenig Zeit, um die Pollenkugel zu tragen.

Hinweis: Du kannst die Pollenkugel auch für andere Zwecke benutzen ...

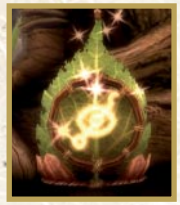
Libelleneier

Sammle Libelleneier. Mit ihnen kannst du Lebenspunkte zurückgewinnen oder Dinge in der Umgebung reparieren, indem du 1 (Ziffernblock) drückst.

Hinweis: Wenn Arthur auf einem Moskito reitet, musst du auf die Eier schießen, um sie zu bekommen. Es genügt nicht, einfach nur über sie hinwegzufliegen! Wenn Arthur besser wird, bekommt er zudem immer größere Taschen, mit denen er noch mehr Eier befördern kann.

SEKUNDÄRE QUESTS

Befrei so viele Mül-müls wie möglich! Dadurch kannst du Gebiete erreichen, in denen Minimoy-Runen zu finden sind. Die Runen schalten dir Karten frei, die dir Informationen zu den Charakteren im Spiel liefern.



Pass gut auf. Manchmal lauern nämlich Mouf-moufs auf den Seiten von geheimen Durchgängen.

Hinweis: In der Seïden-Welt gibt es keine Mouf-moufs, sondern Kohlebecken.

CHARAKTERE

Arthur

Arthur ist kein gebürtiger Minimoy, vielmehr entdeckt er gerade erst die Welt um sich herum. Er ist schrecklich in Prinzessin Selenia verliebt und immer höchst galant und romantisch, wenn es um sie geht.

Arthur ist der „Akrobat“ und der „Pilot“ der Gruppe. Er kann klettern, die Trapezranken benutzen, auf Moskitos reiten und sogar einen Sportwagen fahren!

Selenia

Selenia ist die Prinzessin des Minimoy-Königreichs. Da es ihr vorbestimmt ist, ihr Volk vor den gefährlichen Seïden zu retten, wurde sie in der Kampfkunst ausgebildet und ist eine ausgezeichnete Schwertkämpferin. Selenia tut ihr Bestes, um ihre Gefühle zu verbergen, und versteckt sich hinter dem Protokoll, wie es ihrem Rang geziemt. Sie weiß, dass sich Arthur zu ihr hingezogen fühlt. Wie jede Prinzessin, die etwas auf sich hält, nutzt sie das reichlich aus. Sie ist sehr oft missgelaunt und meistens bekommt ihr kleiner Bruder diese Feindseligkeit zu spüren, dem sie damit das Leben ziemlich schwer macht.

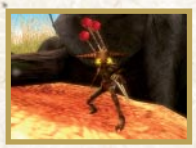
Bétamèche

Selenias kleiner Bruder verehrt Arthur, aber er lässt auch keine Gelegenheit aus, um sich über seine Schwester lustig zu machen. Das ist etwas, das beide gemeinsam haben. Bétamèche ist von Natur aus tollpatschig und meistens derjenige, der die Gruppe aufhält. Ständig schleppt er in einem riesigen Rucksack eine beeindruckende Menge von Objekten mit sich herum. Darüber hinaus besitzt er ein Multifunktionsmesser. Er weiß als Einziger, wie man es benutzt, und er kann damit bestimmte Türen öffnen.

M

Das Königreich der Minimoys wird von einer schrecklichen Gefahr überschattet! In Nekropolis, dem gruseligen Versteck der Seïden, haust ein unglaublich böses Wesen. Niemand weiß etwas darüber. Bekannt ist nur so viel, dass es der Herr der Seïden und von Grund auf böse ist!

Seïden



Es gibt verschiedene Arten von Seïden, einige davon sind stärker als andere, aber sie sind allesamt gemein und gefährlich. Hüte dich unbedingt vor dem gefährlichsten von allen: dem Monster-Seïden. Seine Rüstung und seine riesige Keule machen ihn zu einem unheimlich schlagkräftigen Gegner!

Fliegende Seïden-Wächter

Achte auf Angriffe von oben!

Tausendfüßler

Er ist so groß und stark, dass du mit ihm Felsen sprengen kannst, die dir den Weg versperren. Aber sei gewarnt: Der Tausendfüßler ist ein gigantischer Gegner! Vielleicht gelingt es dir ja trotzdem irgendwie, ihn zu deinem Verbündeten zu machen ...

CREDITS

Developer : ETRANGES LIBELLULES

Game Director
Jean Marie NAZARET

Executive Producer
Edith Protiere

Game Design & Level Design
Lead : Jean Marie Nazaret
Vincent Ravier
Michaël Bolufer
Eddy Leja
Ronan Soulier
Thomas Jacquemin

Gameplay coding
Vincent Ravier
Gauthier Roussel
Christophe Champlong
Thomas Boissier
Wilfrid Girard
Eddy Leja

Screenplay and Dialogs
Jean Marie Nazaret

Additional Dialogs
Nicolas Pothier
Eddy Leja

Set Workshop
Lead : David Cros / Catherine Fusier
David Di Giacomo
Fabrice Têté
Aimé Jalon
Thomas Vuillier
Laurent Guittard
Jean-Baptiste Aizier
Sophie Van De Velde
Christophe Bastin

Texture workshop
Lead : Laurent Dury
Yannick Gombart
Florence Lapalu
Kevin Granger
Ludovic Texier

Kit Workshop
Lead : Jean-Christophe Blanc
Laurent Leuleu
Antoine Fernez
Sarah Mercier
Emilie Anthouard
Willy Lair
Guy-Joseph Aignel
Yoann Lemoine

Background Workshop
Lead : Fabrice Giraud
Jean-Baptiste Aizier
Thomas Girard

Assembling Workshop
Lead : Frédérique Blanc
Guillaume Barry

Rough Workshop
Thomas Girard
Aimé Jalon
Tristan Meudic
Pierre-Henry Laporterie
Cédric Forest
Miguel Vieira Da Silva

Animation Workshop
Lead : Benjamin Fleury
Emeline Mazallon
Alain Maindron
Christophe Clamaron

Cinematic Workshop
Lead: Marc Dutriez
Mathieu Akita
Florian Canard
Emmanuel Linderer
Savitri Joly Gonfard
Tomp Hermes

Storyboarder :
Hervé Masseron

Special Effect & Interface Workshop
Nicolas Blanc

Technical directors:
Guillaume Blanc & François Jean

Engine Department
Lead : Guillaume Blanc& François Jean
Cyril Aymard
Doménico Albani
Cédric Bresson
Cédric Dodard
Mathieu Frémont
Yann Richard
Antoine Routon
Jérémy Virga
Nicolas Schaller

Tools & Engine improvement and support
Lead : Aurelien Kerbeci

Mastering & Tests
Lead: Alexandre Assier
Emmanuel Moiroux
Rodric Rambosson
Maxime Rollet

Game Programming
Lead : Sylvain Béen
Alexandre Assier
Cyril Aymard
Xavier Crespo
Christophe Panattoni
Sylvain Passot
Sylvain Praloix

Original game score
Fabrice Bouillon - Laforest

Original "Arthur and the Minimoys" movie score
Eric Serra

Sound effect designer :
Thomas Mitton

Technical support
Sylvain David

Administration
Laëtitia Faucitani
Hervé Fauchet

French Voice recording :
Anatole

Special thanks:
Achille Nazaret
Iounes Disdier
Alexis Jambon
Alexandre Struglia
Robin Verdier
Robin Delestre

ATARI REPUBLISHING

Rebecka Pernered
Republishing Director

Sébastien Aprikian Republishing Producer

Ludovic Bony
Localisation Manager

Franck Genty
Localisation Project Manager

Didier Flipo
Localisation Technical Consultant

Caroline Fauchille
Printed Materials Manager

Céline Vilgicquel
Printed Materials Project Manager

Vincent Hattenberger
Copywriter

Jenny Clark
MAM Project manager

MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN

Alain Fourcaud
Director Supply Chain

Delphine Doncieux/Mike Shaw/Jean Grenouiller/ Elise Pierrel
Manufacturing Coordinators

ATARI GAME EVALUATION

Jocelyn Cioffi / JY Lapasset
Evaluation & Consulting

ATARI QUALITY ASSURANCE
Vincent Laloy / Olivier Robin / Bruno Trubia
Quality Control Project Manager
Lisa Charman
Certification Project Manager
Sophie Wibaux
Product Planning Project Manager
Philippe Louvet
Engineering Services Manager
Stéphane Enteric
Engineering Services Expert
Emeric Polin
Engineering Services Expert
ATARI MARKETING
Tim Verschure
European Brand Manager
Renaud Marin
European Web Manager
John Tyrrell
European Communications Director
Alistair Hatch
European Communications Executive
LOCAL MARKETING
UK - Graeme Struthers
France - Lionel Arnaud
Germany - Patrick Rausch
Italy - Andrea Loiudice
Iberica - Rodrigo De la Pedraja San Jose
Nordic - Jenni Sten
Benelux - Simone Goudsmit
Switzerland - Simon Stratton
Greece - Spyros Stanistas
Israel - Noam Weisberg
Australia - Simon Slee

SPECIAL THANKS TO :
RelQ - Gaurav
ROOM 22
BabelMedia
Synthesis International and Synthesis Iberia
ACE
EUROPACORP:
Sophie Dufeu, Veronique Philibert-Philbois, Eva Sandou, Violaine Gressier, Pascal Fabre, Grégoire Melin, Camille Courau
US, German, Dutch and Swedish Localisation and French Proofreading:
AROUND THE WORD
US Voices:
Eleanor Noble
Jennifer "Sparkle" Seguin
Bruce Dinsmore
Sven Ericksson
Rick Jones
Micheal Rudder
Phil Lemaistre
Tod Fennell
Al Goulem
German Voices:
Claus Brockmayer
Johannes Raspe
Berth Wesselmann
Crock Krumbiegl
Hubertus von Lerchenfeld
Shandra Schadt
Constanze Weining
Dirk Meyer
Sabine Murza
Claus Peter Damitz
Based on Luc Besson 's movie "Arthur and the Minimoys"
Universe and concept
Patrice Garcia

Character and Environment Design
Patrice Garcia
Philippe Rouchier
Nicolas Fructus
Georges Bouchelaghem
Movie-Game Production Coordination
Emmanuel Prévost
3D Graphics
Special thanks : Pierre Buffin, Geoffrey Niquet, François-Xavier Aubague

Special thanks : Hugues Tissandier, Gilles Boillot, Christophe Rendu, Stephane Lecomte, Agnès Berger Sébenne

« ARTHUR AND THE MINIMOYS » and all related characters © 2006 EuropaCorp – Avalanche Productions – Apipoulai Prod. All rights reserved.

A Game Directed by
Jean-Marie Nazaret

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 ($2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgie	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 ($1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 08 92 3000 96 (0,34€/mn) (24/24h & 7/7) Technique: 0825 15 80 80 (0,15€ /mn du lundi au samedi de 10h-20h non stop)	Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex	fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 de 2ª a 6ª, entre as 9:00 e as 17:00	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 91 747 03 15 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h	+34 91 329 21 00	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only "You need the bill payer's permission before calling."	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?
As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!
To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.